

Penggunaan Teknik Permainan Pantomim terhadap Pembelajaran Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019

Penggunaan Teknik Permainan Pantomim terhadap Pembelajaran Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019

Dewi Asmawati Ayu Syafitri

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

dewisyafitri@mhs.unesa.ac.id

Galih Wibisono, B.A. M.Pd.

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki kesulitan tersendiri. Ada berbagai macam teknik pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, hal ini dapat mengatasi permasalahan mengenai penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana, salah satunya adalah teknik pembelajaran melalui permainan edukatif berupa tebak kata menggunakan permainan pantomim. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan teknik permainan pantomim, untuk menjelaskan pengaruh metode permainan pantomim, dan mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan pantomim. Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan *pre-eksperimental design* (eksperimen semu), model *one group pretest-posttest design* yang artinya penelitian dilakukan menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas pembandingan (kelas kontrol). Sampel pada penelitian ini siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: 1) Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dengan hasil persentase sebesar 93,05% yang termasuk kriteria sangat baik dalam skala *Likert*. Hasil observasi aktivitas siswa dengan hasil persentase 92,50% yang termasuk kriteria sangat baik dalam skala *Likert*. Jadi dapat disimpulkan proses pembelajaran permainan pantomim berjalan dengan baik dan lancar. 2) Uji t-signifikan pada data *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil penghitungan $t_0=32,19$ dan $db=37$, maka diketahui bahwa nilai $t_{\alpha/2, 0,05} = 1,15$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($32,6 > 1,88$). Dengan demikian penggunaan teknik permainan pantomim mempunyai pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat bahasa Mandarin siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019. 3) Hasil analisis angket respon siswa, nilai rata-rata yang diperoleh dengan menggunakan skala *Likert* menunjukkan pengaruh positif dengan persentase 87,83%.

Kata Kunci: Teknik Permainan Pantomim, Penguasaan Kosakata, Kalimat Sederhana

Abstract

Mandarin is a foreign language that has its own difficulties. There are various kinds of learning techniques that are used in accordance with the learning objectives, this can overcome the problem of mastery of vocabulary to compose simple sentences, one of which is learning techniques through educational games in the form of guessing words using mime games. This study aims to describe the application of the mime game technique, to explain the influence of the mime game method, and to describe the students' responses to the use of the mime game technique. The approach and type of research used in this study are quantitative research types with pre-experimental design (quasi-experimental), one group pretest-posttest design model, which means the study was conducted using one class without a comparison class (control class). The samples in this study were students of X-IPS 3 class at Hang Tuah 2 Sidoarjo High School. Based on the results of data analysis, the following research results are obtained: 1) The results of observations of the activities of teachers and students with a percentage of 93.05% which includes very good criteria on a Likert scale. The results of observations of student activities with a percentage of 92.50% which includes very good criteria on a Likert scale. So it can be concluded the learning process of the mime game runs well and smoothly. 2) Significant t-test on the pretest and posttest data obtained calculation results = 32.19 and $db = 37$, it is known that the value

of 0.05 = 1.15 shows t is greater than t table (32.6 Thus the use of game techniques pantomime has a significant influence in learning vocabulary mastery to compile Chinese sentences in class X-IPS 3 students of Hang Tuah 2 Sidoarjo High School in 2018/2019 academic year 3) Results of analysis of student response questionnaire, the average value obtained using the Likert scale shows positive effect with a percentage of 87.83%.

Keywords: Pantomime Game Techniques, Vocabulary Mastery, Simple Sentences

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan bahasa menjadi salah satu alat komunikasi antarmanusia. Menurut Wibisono (2017:57), bahasa di dunia sangat beragam, karena masing-masing negara memiliki bahasa sendiri. Berbagai macam bahasa yang digunakan di seluruh dunia, salah satunya adalah bahasa Mandarin. Memasuki era globalisasi pada saat ini, penggunaan bahasa Mandarin sebagai bahasa Internasional kedua setelah bahasa Inggris turut mengambil peran sebagai bahasa yang digunakan di berbagai negara, termasuk salah satunya adalah Indonesia. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat dan Widjanarko (2008:592) bahwa pada masa reformasi, pemerintah mengeluarkan Keputusan Presiden Nomor 4 tahun 1999 yang berisi mengenai penghapusan Surat Bukti Kewarganegaraan Indonesia (SBKRI) dan izin pelajaran Bahasa Mandarin. Sejak dikeluarkan keputusan presiden ini, khususnya warga negara Indonesia keturunan China kembali memperoleh kebebasan dalam menerima pendidikan bahasa Mandarin maupun berbicara bahasa Mandarin untuk percakapan sehari-hari, sehingga pada saat ini telah banyak instansi pendidikan baik negeri maupun swasta yang menjadikan bahasa Mandarin sebagai salah satu mata pelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Mandarin, materi kosakata merupakan salah satu materi yang penting karena kemampuan menguasai kosakata menjadi dasar seseorang dalam terampil berbahasa Mandarin. Sebuah kosakata bisa dijadikan sebagai kata kunci untuk bisa mengembangkan pikiran siswa untuk menyusun kalimat sederhana. Faktanya, banyak siswa kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo merasa kesulitan untuk bisa mengembangkan pikiran untuk menyusun kalimat sederhana. SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo merupakan salah satu sekolah terbaik di Sidoarjo yang sudah terakreditasi A. Peminat bahasa Mandarin di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo adalah siswa kelas X. Setelah dilakukan Observasi pada bulan April 2019 di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo, ada beberapa kendala bagi siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata dan menyusun kalimat sederhana. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode pembelajaran langsung. Kurangnya teknik permainan yang membuat siswa sulit untuk menerima dan memahami pembelajaran yang diberikan. Maka dari itu, peneliti menjadikan kelas X sebagai subjek penelitian yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Mintowati (2017:1) mengemukakan bahwa pembelajaran hendaknya disampaikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Sehingga perlu dilaksanakan sebuah teknik permainan yang mampu mengatasi permasalahan pembelajaran siswa, khususnya dalam penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian teknik permainan yang dapat mengatasi permasalahan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana. Ada berbagai macam teknik permainan yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, untuk mengatasi permasalahan mengenai penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana, salah satunya adalah teknik permainan edukatif berupa tebak kata menggunakan permainan pantomim.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Teknik Permainan Pantomim terhadap Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo”, guna mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh teknik permainan pantomim dalam penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini.

- 1) Bagaimana penerapan teknik permainan pantomim terhadap pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019?
- 2) Bagaimana pengaruh teknik permainan pantomim terhadap pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019 terhadap penggunaan teknik permainan pantomim dalam meningkatkan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, berikut adalah tujuan dalam penelitian ini.

- 1) Mendeskripsikan penerapan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019.

Penggunaan Teknik Permainan Pantomim terhadap Pembelajaran Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019

- 2) Menemukan pengaruh penggunaan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019 dalam penggunaan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

1.4 Manfaat penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan masalah yang dipaparkan sebelumnya, manfaat dari penelitian yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengajaran bahasa Mandarin khususnya dengan menggunakan teknik permainan pantomim terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin

2) Manfaat Praktis

(1) Bagi pengajar bahasa Mandarin

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai teknik permainan pantomim dalam pembelajaran bahasa Mandarin. Seorang guru dituntut untuk selalu menciptakan inovasi pembelajaran agar proses belajar mengajar didalam kelas efektif dan menyenangkan.

(2) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam belajar bahasa Mandarin terutama dalam penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

(3) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan teknik pembelajaran pendukung pembelajaran bahasa Mandarin.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah diberikan agar penelitian ini terarah dan spesifik pada tujuan penelitian yang akan dipilih. Batasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah teknik permainan pantomim dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Penggunaan teknik permainan pantomim dalam penelitian ini memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019.

1.7 Definisi Istilah

Dalam penelitian “Penggunaan Teknik Permainan Pantomim terhadap Pembelajaran Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana bahasa Mandarin Siswa Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019” berikut adalah istilah yang perlu dijelaskan:

1) Pantomim merupakan permainan yang menggunakan gerak tubuh untuk menyampaikan maksud dan tujuannya dengan berkreasi serta berimajinasi.

2) Kosakata adalah perbendaharaan kata yang memiliki arti atau kata-kata dalam bahasa Mandarin. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kosakata dengan tema pekerjaan, karena pada saat penelitian siswa sedang mempelajari bab tentang pekerjaan.

3) Kalimat merupakan rangkaian kata yang dapat berdiri sendiri dan menyatakan makna lengkap dalam wujud lisan maupun tulisan melalui teknik permainan pantomim yang bertemakan pekerjaan. Jenis pola kalimat dalam penelitian ini yaitu kalimat sederhana 主语 + 谓语 + 宾语 (Subjek + Predikat + Objek)

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Teknik Permainan

Sudrajat, Subana dan Snarti (2009:20) berpendapat bahwa teknik pembelajaran adalah daya upaya, usaha cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran.. Teknik pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan akan dapat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran merupakan suatu cara dan upaya yang dilakukan seseorang dalam melaksanakan sebuah pembelajaran yang ditampilkan secara praktis. Ada berbagai macam teknik pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menggunakan teknik permainan dapat memberikan semangat belajar kepada siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik permainan edukatif berupa tebak kata menggunakan permainan pantomim. Hal ini dapat mengatasi permasalahan mengenai penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana. Selain itu, teknik permainan pantomim dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta meningkatkan kerjasama dan siswa tidak merasakan jenuh dalam pembelajaran.

2.2 Teknik Permainan Pantomim

Pantomim (Bahasa Latin: pantomimus yang artinya meniru segala sesuatu) adalah suatu pertunjukan teater yang menggunakan isyarat, dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh, sebagai dialog. Salah satu permainan yang dapat merangsang kecerdasan kinestetik adalah bermain pantomim, bermain pantomim adalah pertunjukan kreatif yang didukung oleh kemauan dan kemampuan untuk menjelmakan peran-peran tertentu tanpa harus berkata-kata dan menggunakan berbagai gerakan. Dengan bermain pantomim, siswa dapat mengeluarkan ide melalui berbagai gerakan yang ingin

dilakukan, siswa secara kreatif menciptakan suatu gerakan dan memperagakan dengan gerakan yang lebih bervariasi. Bermain pantomim juga dapat melatih seluruh tubuh siswa baik motorik halus atau motorik kasar.

2.3 Kosakata Bahasa Mandarin

Kosa kata bahasa Mandarin adalah 词是语言中最小的，能独立运用的，由意义的语言单位(黄伯荣 2002:253) Artinya, kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang mempunyai arti dan dapat berdiri sendiri, 黄伯荣 juga mengemukakan 词汇又称语汇，是一种语言里所有的（或特定范围的）词和固定短语的总和。 Artinya kosakata adalah himpunan semua bahasa (atau cakupan secara spesifik) gabungan antara kata dan frasa dari bahasa.

Dalam bahasa Mandarin kosa kata dibagi berdasarkan kelas katanya, kata dalam bahasa Mandarin terbagi atas beberapa macam kelas, antara lain 名词 *míngcí* nomina, 动词 *dòngcí* verba, 形容词 *xíngróngcí* adjektiva, 数词 *shù cí* numeralia, 代词 *dàicí* pronomina, 副词 *fùcí* adverbial (吕必松 Lǚ Bìsōng 1992:89)

Dalam penelitian ini jenis kosakata yang menjadi fokus penelitian ini adalah 名词 *míngcí* nomina, 动词 *dòngcí* verba. Berikut contoh kosakata dalam penelitian ini:

名词 <i>míngcí</i>	动词 <i>dòngcí</i>
爸爸	是
妈妈	工作
医生	

2.4 Kalimat Bahasa Mandarin

Kalimat bahasa Mandarin disebut juga dengan 句子, Candra (2016:123) Mengemukakan bahwa kalimat adalah 句子是由词，词组或分句按照一定语法规则组成的。能表达一个相对完整意思，表现一定的语气，具有独立于掉的最大的语言单位。 Artinya bahwa kalimat terdiri atas gramatikal tertentu, dan dapat mengungkapkan makna yang relatif lengkap, menyatakan nada tertentu, dan unit bahasa berdasarkan intonasi independen. Menurut Karsono (2014:166), kalimat adalah kesatuan bahasa terkecil dalam wujud lisan atau tulisan untuk mengungkapkan pikiran yang utuh. Setiap kalimat memiliki unsur penyusun kalimat.

Sama halnya seperti bahasa lainnya, struktur kalimat dalam bahasa Mandarin berkaitan dengan fungsi kedudukan masing-masing, baik subjek, predikat, objek dan keterangan. Berikut ini adalah variasi struktur kalimat bahasa Mandarin berdasarkan ada tidaknya suatu fungsi kedudukan dalam kalimat menurut Priliandani (2015:64):

1) Kalimat Berobjek

Struktur kalimat sederhana dalam bahasa Mandarin yang mempunyai objek adalah sebagai berikut.

Subjek + Predikat + Objek

Contoh :

我爸爸 + 做 + 生意
S + P + O
wǒ bàba zuò shēngyì
Papa saya membuka bisnis.

2) Kalimat yang Mempunyai Keterangan

a. Keterangan Tempat

Keterangan tempat dalam bahasa Mandarin berada di posisi setelah subjek dan sebelum predikat.

Subjek + Keterangan Tempat + Predikat + Objek*

*jika ada

Contoh :

我妈妈 + 在幼儿园 + 当 + 老师
S + K + P + O
wǒ māma zài yòu'ér yuán dāng lǎoshī
Mama saya menjadi guru di TK.

b. Keterangan Waktu

Keterangan waktu di dalam sebuah kalimat bahasa Mandarin diletakkan pada posisi sama dengan keterangan tempat, yaitu di depan predikat dan setelah subjek.

Subjek + Keterangan Tempat + Predikat + Objek*

*jika ada

Contoh :

我哥哥 + 每天 + 过来 + 上班
S + K + P + O
wǒ gēge měitiān guòlái shàngbān
Kakak saya setiap hari datang bekerja.

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada penulisan kalimat sederhana bahasa Mandarin dengan SPO yang akan dituliskan oleh siswa dengan teknik permainan pantomim.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen. Penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu pada siswa kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. Peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* (eksperimen semu) dengan model *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2014:75) *one group pretest-posttest* digambarkan sebagai berikut :

O₁ X O₂

Keterangan :

= Pretest

= Post-test

X = Perlakuan (*treatment*)

3.2 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel satu kelas saja yaitu kelas X-IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Jumlah siswa pada kelas eksperimen ini sebanyak 37 siswa. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah sebuah teknik penentu sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive* dikarenakan peneliti mempertimbangkan antara kelas IPA yang terdapat 3 kelas dan kelas IPS hanya terdapat 1 kelas saja yang mendapatkan pelajaran bahasa Mandarin. Dan siswa kelas X-IPS 3 kemampuan penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana masih rendah.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, kuesioner (angket), dan observasi. Tes dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *post-test* yang dilakukan di awal penelitian atau sebelum subjek yang diteliti diberi perlakuan dan diakhiri penelitian atau sebelum subjek yang diteliti diberi perlakuan, sedangkan angket diisi oleh siswa X-IPS 3 setelah mendapat perlakuan. Data pada penelitian ini sebagai berikut :

1) Teknik Observasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi berupa *check list*.

2) Teknik Tes

Dalam penelitian ini data hasil *pretest* diambil dari nilai tes siswa sebelum diberikan perlakuan. Data hasil *post-test* diambil dari nilai tes siswa setelah mendapat perlakuan yaitu pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan metode permainan pantomim.

3) Teknik Kuesioner (Angket)

Dalam penelitian ini kuesioner diberikan setelah siswa diberikan perlakuan.

3.4 Instrumen Penelitian

1) Lembar Observasi

Lembar observasi aktivitas guru dan siswa ini dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen. Untuk proses penilaian lembar observasi guru dan lembar observasi siswa dilakukan oleh pihak guru pamong sekolah tersebut. Lembar observasi guru diberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan kriteria penilaian yaitu 1=kurang baik, 2=cukup baik, 3=baik, 4=baik sekali.

2) Lembar Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

Jenis soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* ini sama dengan jumlah soal 20 butir soal. Dengan rincian 5 soal memberi tanda (✓) jika benar atau tanda (x) jika salah berdasarkan gambar dan kata dengan bobot skor 10, 5 soal mencocokkan *hànzi* dan gambar dengan bobot skor 20, 5 soal menulis *hànzi* dan arti bahasa Indonesia sesuai dengan *pīnyīn* memiliki bobot

skor 40, 5 soal menyusun kalimat acak dengan bobot skor 30.

3) Kuisisioner (Angket)

Penelitian memberikan 10 pertanyaan pada kuesioner dengan perintah tanda centang (✓) pada kolom (SS) Sangat Setuju, (S) Setuju, (KS) Kurang Setuju, (TS) Tidak Setuju.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah menghitung hasil penilaian dari lembar observasi guru dan siswa. Dalam menggunakan rumus *t-signifikasi* data yang dimasukkan adalah dari data tes (*pretest* dan *post-test*).

3.5.1 Analisis Lembar Observasi Guru dan Siswa

Lembar observasi guru dan siswa langsung diisi oleh observer dengan ketentuan nilai sebagai berikut :

Nilai 4 : Jika aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa sangat baik.

Nilai 3 : Jika aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa baik.

Nilai 2 : Jika aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa cukup baik.

Nilai 1 : Jika aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa kurang baik.

Data yang di dapat dari lembar observasi dikumpulkan dan dihitung, dan dijelaskan dengan menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagai berikut untuk mengetahui persentase aktifitas guru dan siswa :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100$$

Hasil dari persentase tersebut dapat disimpulkan dan dijelaskan skala *likert* dengan klasifikasi persentase responden menurut Ridwan (2009: 23) sebagai berikut :

Persentase	Kriteria
0-20%	Sangat Kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

3.5.2 Analisis Tes (*pretest* dan *posttest*)

Proses pengumpulan data penelitian menggunakan teknik analisis data *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :

1) Menghitung *mean* dari *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh hasil dari data tes sebagai berikut :

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{N} \quad \text{dan} \quad M_2 = \frac{\sum x_2}{N}$$

Keterangan :

M_1 : mean (nilai rata-rata) *pretest*

Σx_1 : nilai *pretest*

M_2 : mean (nilai rata-rata) *posttest*

Σx_2 : nilai *posttest*

N : jumlah siswa

2) Menghitung perbedaan mean (deviasi) *pretest* dan *posttest* dengan rumus berikut:

$$M_d = \frac{\Sigma d}{N}$$

Keterangan :

Md : mean deviasi

d : nilai *pretest-posttest*

n : jumlah siswa

3) Menghitung uji *t-signifikasi*

1. Merumuskan H_0 dan H_1

H_0 : teknik permainan pantomim tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo

H_1 : teknik permainan pantomim berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo

2. Menentukan taraf kepercayaan, taraf kepercayaan yang dipilih yaitu sebesar 95% dengan nilai signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) yang digunakan sebagai kriteria untuk menentukan penolakan dan penerimaan rumusan hipotesis.

3. Menentukan hipotesis diterima atau ditolak yaitu :

a. H_0 diterima dan H_1 ditolak apabila tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo

b. H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas X SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo

4. Menganalisis data hasil tes yaitu dengan menghitung nilai dari *t-test*.

5. Menguji hipotesis dan menarik kesimpulan

4) Menghitung pengaruh teknik permainan pantomim dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2017/2018 menggunakan rumus *t-signifikasi* seperti berikut :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t : nilai *t-signifikasi*

Md : mean perbedaan (deviasi) *pretest* dan *post-test*

xd : deviasi masing-masing (d-Md)

$\Sigma x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : jumlah siswa

(Arikunto, 2013: 349-350)

3.5.3 Analisis Angket Siswa

Data dari angket yang telah diberikan oleh guru kepada siswa mengenai respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Mandarin menggunakan teknik permainan pantomim, mempunyai nilai yang berbeda dari masing-masing jawaban tersebut :

Sangat setuju	: 4
Setuju	: 3
Kurang setuju	: 2
Tidak setuju	: 1

Data tersebut kemudian dianalisis, dihitung dan disimpulkan menggunakan teknik persentase dengan rumus perhitungan persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : persentase

F : frekuensi

N : jumlah siswa

Setelah dianalisis persentase perbutir pertanyaan perbutir pertanyaan, untuk menarik kesimpulan dalam lembar angket dapat dianalisis menggunakan *skala likert*, sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah nilai ya}}{\text{jumlah nilai}} \times 100 \%$$

Hasil kesimpulan tersebut dapat diklarifikasikan sesuai dengan pengelompokan pertanyaan. Berikut adalah klarifikasi persentase responden menurut Ridwan (2009:23) yaitu peneliti menggunakan kriteria interpretasi skor skala *likert* karena dalam penarikan kesimpulan data angket bisa lebih mudah untuk dianalisis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Penerapan Teknik Permainan Pantomim dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo

Hasil observasi yang telah diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Persentase pertemuan pertama =

$$\frac{(4 \times 13) + (3 \times 5) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{(18 \times 4)} \times 100\% = 93,05 \%$$

Persentase pertemuan kedua =

$$\frac{(4 \times 13) + (3 \times 5) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{(18 \times 4)} \times 100\% = 93,05 \%$$

Berikut adalah analisis lembar observasi aktivitas siswa menggunakan teknis persentase :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Penggunaan Teknik Permainan Pantomim terhadap Pembelajaran Penguasaan Kosakata untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Siswa Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2018/2019

$$\text{Persentase pertemuan pertama} = \frac{(4 \times 7) + (3 \times 3) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{(10 \times 4)} \times 100\% = 92,50\%$$

$$\text{Persentase pertemuan kedua} = \frac{(4 \times 7) + (3 \times 3) + (2 \times 0) + (1 \times 0)}{(10 \times 4)} \times 100\% = 92,50\%$$

Hasil analisis pada pertemuan pertama dan kedua mendapatkan persentase yang sama yaitu 92,50%.

4.1.2 Pengaruh Teknik Permainan Pantomim dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata untuk Menyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo

5 Nilai rata-rata dari hasil pretest dan posttest dihitung menggunakan rumus berikut :

$$\text{Mean pretest} = \frac{\text{total nilai}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{1462}{37} = 39,51$$

$$\text{Mean posttest} = \frac{\text{total nilai}}{\text{jumlah siswa}} = \frac{3198}{37} = 86,43$$

Rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menghitung nilai uji-t tersebut yaitu dengan menggunakan rumus berikut :

$$\begin{aligned} \text{a. } M_d &= \frac{\sum d}{N} = \frac{1736}{37} = 46,91 \\ \text{b. } t &= \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}} = \frac{46,91}{\sqrt{\frac{2827,162}{37(37-1)}}} = \frac{4691}{\sqrt{\frac{2827,162}{37 \times 36}}} = \frac{4691}{\sqrt{\frac{1413581}{500}}} = \frac{4691}{\sqrt{2827,162}} = \frac{4691}{53,17} = 88,21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{db} &= N - 1 \\ &= 37 - 1 \\ &= 36 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh $t_0 = 32,19$ dan $db = 37$, maka diketahui bahwa harga $t_{0,05} = 1,15$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($32,6 > 1,88$). Dengan demikian H_0 : teknik permainan pantomim tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ditolak dan H_1 : teknik permainan pantomim yang signifikan terhadap hasil belajar diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan pantomim mempunyai pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin terhadap siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019.

4.1.3 Respon Siswa Kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo terhadap Penggunaan Teknik Permainan Pantomim dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata untuk Menyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin

Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1	87,83%	Sangat Baik
2	85,13%	Sangat Baik
3	85,13%	Sangat Baik
4	89,18%	Sangat Baik
5	85,81%	Sangat Baik
6	87,83%	Sangat Baik
7	87,83%	Sangat Baik
8	87,16%	Sangat Baik
9	84,45%	Sangat Baik
10	85,13%	Sangat Baik

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan teknik pantomim terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo ini telah dilakukan pada tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit untuk satu kali pertemuan. Penelitian yang telah dilakukan ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan teknik permainan pantomim terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo, mendeskripsikan pengaruh penggunaan teknik permainan pantomim terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo, mendeskripsikan respon siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo dalam penggunaan teknik permainan pantomim terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Melalui Pantomim ini pembelajar diperkuat rasa percaya dirinya. Menjadikan rasa kepercayaan dirinya dengan teman komunikasinya melalui ungkapan kemampuan yang nonverbal. Melalui penelitian ini peneliti telah membuktikan bahwa kelebihan-kelbihan tersebut telah dirasakan oleh siswa selama proses pembelajaran, karena dengan menggunakan teknik pantomim siswa tidak hanya menjadi kreatif, tetapi juga lebih mudah mengingat kembali kosakata yang telah diajarkan. Namun terdapat pula kekurangan dari teknik permainan ini yaitu apabila teknik permainan pantomim ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal, dan apabila guru tidak memperhatikan tahap-tahap permainan, dimungkinkan siswa akan terlalu terlarut dalam permainan.

Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan pantomim mampu memotivasi siswa, siswa dapat lebih mudah dalam mengingat serta memahami kosakata dengan cara mengasah kreatifitas dan rasa percaya diri mereka melalui metode permainan ini. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil *posttest* yang lebih baik dari pada *pretest* yang berarti kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin meningkat setelah menggunakan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan pantomim mempunyai pengaruh yang positif dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin terhadap siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019.

PENUTUP

5.1 Simpulan

1) Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa penerapan teknik permainan pantomim terhadap pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019 berjalan dengan baik dan lancar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil presentasi pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada observasi aktivitas guru mendapatkan persentase yang sama yaitu 93,05 %. Sedangkan hasil presentasi pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada observasi aktivitas siswa mendapatkan persentase yang sama yaitu 92,50%. Jika nilai analisis aktivitas guru dan siswa yang diperoleh tersebut dilihat dari skala *Likert* Hasil persentase pertemuan pertama dan kedua tersebut termasuk ke dalam kriteria sangat baik yaitu berkisar 81-100%.

2) Pengaruh teknik permainan pantomim terhadap penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019. Telah dianalisis dengan uji t-signifikan pada data *pretest* dan *posttest* sertadiperoleh hasil penghitungan $t_0=32,19$ dan $db=37$, maka diketahui bahwa harga $t_s, 0,05 = 1,15$ menunjukkan t lebih besar dari t tabel ($32,6 > 1,88$). Dengan demikian

H_0 : teknik permainan pantomim tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ditolak dan H_1 : teknik permainan pantomim yang signifikan terhadap hasil belajar diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan pantomim mempunyai pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Mandarin terhadap siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019.

3) Respon yang diberikan siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019 berpengaruh positif dalam proses pembelajaran serta pemahaman materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis lembar angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui respon siswa kelas X-IPS 3 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018/2019 terhadap penggunaan metode permainan pantomim. Pada analisis data ini penilaian dilakukan terhadap tiga aspek yang pertama adalah aspek proses pembelajaran yang mendapatkan persentase 85,13%, aspek pemahaman materi mendapat persentase 85,13%, dan aspek memotivasi belajar siswa mendapat persentase 87,83%. Dari hasil kriteria skala *Likert* tersebut dapat disimpulkan setelah menggunakan teknik pembelajaran pantomim dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana sangat menarik dan menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, ada beberapa saran dari peneliti bagi guru, bagi siswa, dan juga bagi peneliti selanjutnya yang harus diperhatikan dalam penggunaan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Berdasarkan simpulan tersebut, ada beberapa saran dari peneliti bagi guru, bagi siswa, dan juga bagi peneliti selanjutnya yang harus diperhatikan dalam penggunaan teknik permainan pantomim dalam pembelajaran penguasaan kosakata untuk menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Bagi guru harus memperhatikan kondisi kelas. Jika kelas dirasa sudah terlalu gaduh maka guru wajib untuk bisa menjadikan kelas tersebut menjadi kondusif.

Bagi siswa diharapkan dapat lebih giat dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Siswa diharapkan lebih bersemangat belajar untuk menambah pembendaharaan kata bahasa Mandarin serta lebih mengembangkan pikirannya untuk dapat menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai acuan dalam mengembangkan teknik permainan pantomim sehingga menjadi teknik permainan yang lebih baik, kreatif dan menarik. Dengan adanya pengaruh yang baik terhadap penggunaan teknik permainan pantomim yang telah

dilakukan oleh peneliti ini, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan suatu penelitian dengan menerapkan penggunaan teknik permainan pantomim ke berbagai materi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan yang akan diteliti oleh peneliti selanjutnya

DAFTAR RUJUKAN

- Ajib, Hamzah. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budimansyah D. 2010. *Penguatan Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksara.
- Hamzah & Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartanti, T. 2006. *Kapita Selekta Bahasa Indonesia*. Bandung: Upi Press.
- Mintowati, Maria. 2017. "Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah: Pendekatan dan Metode Alternatif" dalam *Cakrawala Mandarin*, Jurnal APSMI, Vol 1, halaman 1.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Arikunto, Suharmi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Supendi, Pepen dan Nuhhidayat. 2007. *Fun Games: 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Plus
- Silberman, Melvin. 2004. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2010. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utama, Bayu Noegraha Ksatria. 2015. "Efektivitas Permainan Pantomime untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang". Skripsi. Bandung: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia
- Anshori, Irfan. 2013. "Efektifitas Permainan Pantomim dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman". Skripsi. Bandung: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia
- Wibisono, Galih. 2017. "Pelanggaran Maksim Prinsip Kerja Sama Tokoh Utama pada Film 梁祝 (Liang Zhu) Sampek Engtay" *Cakrawala Mandarin*, Jurnal APSMI, Vol 1, halaman 57.
- 黄伯荣. 2001. 《现代汉语》书名号 250. 北京: 高等教育出版社
- 吕, 必松. 1992.. 《汉语作为外语教学讲义》书名号 89. 北京: 北京语言学院出版社.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Burhan, Nurgiyantoro. 2009. *Penilaian Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE